



Trabalho de INF1636

10/11/2025

Prof. Ivan Mathias Filho

Instruções para a 4ª iteração

Na 4ª e última iteração devem ser implementados os seguintes itens:

- As funcionalidades não implementadas nas iterações anteriores;
- O término de uma partida;
- O salvamento e a recuperação de partidas.

Término de uma Partida

Uma partida deverá ser encerrada no momento em que a janela principal (a do tabuleiro) for fechada ou quando um botão disponibilizado para o encerramento for pressionado. Nesse momento o programa deverá apurar o montante de capital de cada jogador e apontar o vencedor da partida.

Outra situação que causará o término de uma partida é quando todos os jogadores falirem, exceto um. Nesse caso, o jogador que não faliu será o vencedor.

Salvamento e Recuperação

O salvamento e a recuperação de uma partida devem seguir as seguintes regras:

1. O salvamento de uma partida só poderá ser feito imediatamente antes de um jogador começar a jogar. Após um jogador começar a realizar os passos de sua jogada o botão de salvamento **DEVE** ser desabilitado, sendo que a reabilitação só precisará ocorrer imediatamente antes do jogador seguinte começar a jogar;
2. Os dados relativos ao estado de uma partida **TÊM** ser gravados em um arquivo texto (.txt) no formato ACII puro (arquivo texto usual);
3. O nome e a localização do arquivo **TÊM** de ser de livre escolha do usuário. Apenas o filetype pode ser pré-definido;
4. Para que o usuário possa escolher livremente o local do sistema de arquivos em que será gravado/lido o estado de uma partida, o componente Java Swing **JFileChooser** **TERÁ DE SER USADO.**

Vale ressaltar que devido à facilitação que o salvamento e a recuperação proporcionam à execução dos testes de aceitação, a **não implementação** dessas funcionalidades **acarretará na perda de 2,0 pontos**, embora o peso delas na nota final do trabalho, caso elas sejam entregues corretamente, vá ser menor.

Arquitetura do Software

A arquitetura do software, bem como as funcionalidades a serem implementadas, já foram definidas. Nenhum requisito novo será tratado. Sendo assim, nesta última iteração é importante

- Terminar a integração da View com o Model, tendo em vista permitir que todas as regras do jogo possam ser acionadas a partir da interface gráfica;
- Empregar os padrões Singleton, Façade e **OBSERVER** na integração descrita acima;
- Consolidar o papel do Controller, que será o responsável por organizar a sequência de eventos que ocorrem em uma partida de Banco Imobiliário.

Em relação ao padrão **OBSERVER**, cabe destacar que ele **TEM** de ser empregado na atualização da interface gráfica, com o objetivo de refletir mudanças no estado do jogo.